Carys Brüms, fille de chef pirate-marchand

Les bras et les jambes fines et musclées, le menton volontaire et le regard sûr, vous êtes une vraie fille de chef scandin. Vos habits reflètent la dualité que vous portez avec vous : un foulard de pirate retient vos cheveux coiffés à la mode des marchands ; vos vêtements mêlent le luxe des commerçants et la simplicité des barbares scandins ; vos bijoux alternent bracelets torsadés et bagues clinquantes ; votre sabre d'abordage voisine une bourse bien remplie. Vous portez à la main droite la bague qui certifie que vous êtes bien la fille de Manfred Brüms, Grand Capitaine de Strasbug. Lorsque vous rencontrez quelqu'un, vous hésitez toujours quelques instants ; puis après avoir déterminé s'il s'agit au fond d'un ennemi à dépouiller ou d'un partenaire avec qui négocier, vous passez à l'action.

Fille de Manfred Brüms : tout un titre, toute une histoire ! Vous êtes la dépositaire d'un héritage doublement grand. Il y a d'abord celui de vos ancêtres scandins, descendus il y a bien longtemps du grand Nord pour conquérir la mer d'Alsaz et s'imposer en maîtres des lieux leur force et leur courage. Conserver leur pouvoir n'a pas toujours été facile, tant la concurrence est rude pour cette région sur le passage des grands axes commerciaux européens. La convoitise des grands duchés et royaumes voisins a souvent menacé la communauté scandine, mais ne l'a jamais abattue ! Par ailleurs, vous devez faire honneur à la réputation de héros et de grand leader que votre père qui a unis toutes les tribus de la mer d'Alsaz et a su gagner le respect de ses voisins.

Vous allez montrer au monde que vous ne déméritez pas ! Vous avez de grands projets pour l'Alsaz, vous souhaitez la développer et en faire un partenaire commercial essentiel en Europe. Le premier pas pour cela sera de mettre sur pied des alliances économiques avec ses voisins et les grandes compagnies marchandes. La seconde étape sera de garantir la sécurité à tous les marchands faisant des affaires sur la mer d'Alsaz – vos bien aimés compatriotes scandins devront apprendre à réfréner leurs ardeurs… Enfin, vous projetez de développer Strasbug pour en faire un comptoir commercial digne de ce nom, et peut-être, un jour d'en ouvrir sur tout le long des côtes alsaziennes. Il ne se passe pas un jour sans que vous travailliez d'une façon ou d'une autre à l'une de ces trois étapes de votre grand projet.

Hélas, la route est encore bien longue, et la mer d'Alsaz reste encore peuplées de bien des pirates, des mutants et des goules de mer pour en faire un lieu propre au commerce. Les Scandins que vous êtes appelées à diriger un jour sont sans doute la première menace que les marchands ont à affronter. Vous-même devez composer avec eux pour vous garder leurs bonnes grâces en pillant de temps en temps l'un ou l'autre navire – pas que ça vous déplaise, au contraire, mais c'est toujours mauvais pour une réputation. Vous aimeriez arriver à les discipliner suffisamment pour qu'ils concentrent leurs forces contre les ennemis de l'Alsaz, au premier rang desquels les ignobles mutants de la Schwarzwald. Vous aimeriez faire évoluer, sinon disparaître cette stratification homme libre / esclave / étranger, ne serait-ce que pour permettre un négoce plus facile avec l'extérieur.

Vous oscillez donc entre marchande et pirate, entre négociation et commandement de berserkers. Arriver à faire la juste part des choses et être à la fois excellente dans les deux domaines est votre défi quotidien. Si vous y arrivez, une ère de prospérité s'ouvre devant l'Alsaz ; sinon, elle tombera dans l'oubli ou – pire ! – aux mains des envahisseurs grandbretons qui deviennent de plus en plus expansionnistes ces temps-ci…

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Carys Brüms

Caractéristiques

Force	Constitution	Taille	Intelligence	Pouvoir	Dextérité	Apparence
14	11	12	13	11	16	14
↓			↓	↓	↓	↓
Bonus aux dégâts			Idée	Chance	Dextérité	Charisme
+1d4			65%	55%	80%	60%

Points de vie : 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0 -1 -2 -3 -4**

Compétences

Amorcer un piège	5%	Europe	15%	**Natation**	55%
Art	5%	**Evaluer**	65%	Navigation	15%
Artisanat	5%	Grimper	40%	Orientation	10%
Baratin	15%	Hypnose	0%	Piloter	5%
Chercher	15%	Lancer	25%	Pister	10%
Crocheter	5%	Langue étrangère	0%	Potions	0%
Déguisement	15%	Langue maternelle	65%	Réparer / Concevoir	66%
Déplacement silencieux	20%	Maîtrise technologique	5%	**Sagacité**	40%
Dissimuler objet	25%	**Marchander**	55%	Sauter	25%
Ecouter	25%	Médecine rudimentaire	30%	**Scribe**	25%
Eloquence	75%	Million de Sphères	0%	Se cacher	20%
Equitation	35%	Monde Ancien	0%	Sentir / Goûter	15%
Esquive	32%	Monde naturel	25%	Terre Incognita	0%

Les compétences augmentées sont en **gras**.

Combat

Nom	Compétence	Dégâts	Portée
Bagarre	25%	1d3 + 1d4	
Sabre d'abordage	70%	1d6 + 1d4 + 2	
Botte secrète : « Le baisemain »	30%	Spécial voir ci-dessous	
Arbalète	50%	2d4 + 2	60 mètres

Equipement

Habits de marins
Sabre d'abordage
Arbalète et 20 carreaux
Sceau de la famille Brüms
50 pièces de cuivre

Capacités spéciales

Botte du baise main : si vous réussissez cette attaque avec votre sabre, vous pouvez placer une passe d'arme qui vous permet de sectionner net la main droite de votre adversaire.

Dagmar le Fourbe, berserker alsazien

Grand et solide, vos imposants pectoraux couverts de cicatrices et toujours accompagné de votre épée et de votre loup, vous portez avec puissance vos 22 ans. Votre visage est carré et dur, bien que vous soyez d'un abord plutôt aimable. Pour la frime, vous vous revêtez de la peau écailleuse et tannée d'une goule de mer. Vos vêtements se limitent à ce trophée, un pagne et des bottes fourrées.

Vous êtes un berserker alsazien, un guerrier sacré dans la plus pure tradition scandine dont les Alsaziens actuels sont issus, qui parcourt les étendues glacées et sauvages de la mer d'Alsaz pour aguerrir leurs talents martiaux. Depuis votre plus tendre enfance votre tribu vous a entraîné à vous battre et à vous endurcir. Vos parents vous ont appris à survivre dans le froid et à manier l'épée, vos maîtres vous ont appris à maîtriser les drogues de combat les plus violentes et à vous battre conjointement avec votre loup – un partenaire plus qu'un animal de compagnie. Ils ont fait de vous un combattant d'élite respecté et promis à un grand avenir.

Lorsque vous vous êtes présenté le jour de l'épreuve final, vous êtes venu avec un bien étrange surnom. On aurait pu vous appeler Dagmar « le Destructeur » ou Dagmar « le Barbare », mais finalement vous portez depuis tout petit le surnom de Dagmar « le Fourbe »… Malgré les rires et les clins d'œil qui l'accompagnent, vous vous en accommodez très bien, puisqu'il s'agit en réalité d'un compliment ironique et non d'une quelconque injure (que vous auriez lavée dans le sang, de toute façon). En effet, vous êtes d'une franchise et d'une crédulité désarmante – si j'ose dire. Vous êtes incapable de mentir ou de cacher vos sentiments à l'égard d'une personne. Avec le temps vous avez appris à rester patient quand parlent les diplomates, mais vous continuez à souhaiter que les humains soient aussi simples et directs que les loups…

Mais parmi tous les humains il en est un genre avec lequel vous avez particulièrement du mal : les femmes. Vous avez parcouru une bonne partie de la mer d'Alsaz et vous vous êtes frottés à des adversaires terrifiants, sournois et parfois invincibles, mais aucun ne vous a donné autant de sueurs froides qu'une conversation avec votre poissonnière. C'est qu'elle est jolie votre poissonnière… et c'est bien ça le problème ! A force de vivre uniquement par et pour l'excellence martiale et la résistance physique, vous avez fini par ne plus rien savoir d'autres et lorsque vous riez aux blagues de casernes de vos camarades, vous sonnez faux. Vous seriez bien allé voir les dames trop fardées qui attendent toutes les nuits sur le vieux port, mais il paraît que ce n'est pas ainsi que l'on fonde un foyer. Vous aimeriez bien pourtant trouver une jeune fille aimante à défendre et à aimer ! Mais pour le moment, vous n'avez pas encore réussi à vaincre votre timidité un peu brutale. Qui ne tente rien n'a rien !

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Dagmar le Fourbe

Caractéristiques

Force	Constitution	Taille	Intelligence	Pouvoir	Dextérité	Apparence
18 (29)	13 (24)	17	10	9	13	11
↓			↓	↓	↓	↓
Bonus aux dégâts : +1d6 (+2d6)			Idée 50%	Chance 45%	Dextérité 65%	Charisme 55%

Points de vie : (21) (20) (19) (18) (17) (16) 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0 -1 -2 -3**

Compétences

Amorcer un piège	5%	Europe	15%	**Natation**	45%
Art	5%	Evaluer	15%	Navigation	15%
Artisanat	5%	**Grimper**	70%	Orientation	10%
Baratin	15%	Hypnose	0%	Piloter	5%
Chercher	15%	Lancer	25%	Pister	10%
Crocheter	5%	Langue étrangère	0%	Potions	0%
Déguisement	15%	Langue maternelle	50%	Réparer / Concevoir	52%
Déplacement silencieux	20%	Maîtrise technologique	5%	Sagacité	15%
Dissimuler objet	25%	Marchander	15%	**Sauter**	55%
Ecouter	55%	Médecine rudimentaire	30%	Scribe	0%
Eloquence	5%	Million de Sphères	0%	Se cacher	20%
Equitation	35%	Monde Ancien	0%	Sentir / Goûter	15%
Esquive	46%	Monde naturel	25%	Terre Incognita	0%

Les compétences augmentées sont en **gras**.

Combat

Nom	Compétence	Dégâts	Portée
Bagarre	55%	1d3+1d6 (1d3+2d6)	
Epée longue	75%	2d8 + 1d6 (2d8+2d6)	

Equipement

Une épée longue offerte par le Maître de Meute de Strasbug
Borg, loup fidèle et hargneux
10 doses de drogue de berserker
Une peau de goule de mer en guise de cape

Capacités spéciales

Drogue des berserkers alsaziens : chaque fois qu'il absorbe une dose de drogue, le berserker peut tomber en transe guerrière en réussissant un jet en dessous de 40%.
Pendant cette transe, les caractéristiques CONstitution, TAIlle, Bonus aux dégâts et Points de vie augmentent (les modifications sont entre parenthèse). S'il subit une blessure majeure (perte de plus de 10 points de vie, il ne peut parer ni esquiver et il frappe en revanche deux fois par tour. Cette rage dure 29 tours.

Eskarina Leder, mécanicienne et alchimiste bazheloise

Le front haut et les mains sur les hanches, vous ne vous laissez compter par personne, malgré votre petite taille, et vous abordez la trentaine avec énergie. Vous portez vos cheveux très courts, à la fois pour montrer que vous n'appartenez à personne et à la fois pour des raisons pratiques, les cheveux et les engrenages fins ne faisant pas bon ménage. Vous êtes vêtue la plupart du temps d'une tenue de travail solide et couverte de poches pour accueillir les différents outils que vous n'hésitez pas à utiliser sur n'importe quelle machine qui éveillerait votre intérêt.

Pas facile d'être une femme en Alsaz ! A moins de faire partie de la noblesse, la société traditionnelle scandine leur laisse deux places en son sein : épouse soumise ou prostituée brutalisée. Un choix pour le moins limité… Vous n'avez jamais accepté cet état de fait. Etre libre a toujours été une nécessité et une évidence pour vous et vous avez décidé, étant jeune, de ne jamais devenir l'esclave de qui que ce soit. Par conséquent, et sans exclure la possibilité d'une relation sérieuse dans le futur, l'essentiel de vos rapports avec les hommes ont été plutôt distants.

Fort heureusement pour vous, votre père était un marchand compréhensif et, après avoir légué sa fortune et transmis son négoce de cuir à votre frère aîné, s'est appliqué à vous trouver une place digne de vos aspirations. Grâce à lui et à beaucoup de persévérance de votre part, vous avez été acceptée comme apprentie par un vieil alchimiste de Bazhel. Pendant une quinzaine d'années, il vous a enseigné au compte-goutte la plupart des secrets technologiques qu'il gardait jalousement avant de mourir dans l'incendie de son propre atelier.

Il y a deux ans que cet homme est mort et son enseignement est depuis lors le plus précieux trésor que vous possédiez. Quelque soit le sexe ou la musculature, le gardien d'un secret précieux est puissant et respecté. Vos connaissances en alchimie et en mécaniques sont votre force : le savoir, c'est le pouvoir. Vous savez construire des moteurs auto-propulsés, vous savez fabriquer des gaz et les conserver. Vos premiers essais de véhicules sous-marins et aériens sont particulièrement encourageants – il n'a échappé à aucun chef de guerre alsazien combien ce genre de machines seraient précieuses sur une région couverte d'eau ! Vous avez même récemment mis au point un prototype d'engin portable qui projette des flammes et qui fera des ravages dans les voiles et les mâtures ennemies lorsqu'il sera produit en grande quantité. Grâce à toutes ces machines, aucun notable de Bazhel ne peut vous ignorer et tous se doivent de respecter votre nom.

Malheureusement, la route de l'indépendance est encore longue et ardue. Vous n'avez pas d'atelier digne de ce nom et vous manquez d'argent pour faire venir de loin des traités technologiques dont vous auriez grand besoin. Vous cherchez désespérément à accumuler des économies conséquentes. Vous êtes souvent obligée d'accepter des travaux peu intéressants pour pouvoir manger. Il y a peu, vous avez émigré temporairement à Strasbug à la demande de Manfred Brüms, Grand Capitaine de la Ville. Il vous a demandé de venir travailler pour lui pour armer ses navires et les renforcer. L'argent qu'il vous promet n'est pas encore à la hauteur de ce dont vous auriez besoin, mais qui sait ce que l'avenir vous réserve…

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Eskarina Leder

Caractéristiques

Force	Constitution	Taille	Intelligence	Pouvoir	Dextérité	Apparence
10	13	10	18	12	15	13
↓			↓	↓	↓	↓
Bonus aux dégâts : Aucun			Idée 90%	Chance 60%	Dextérité 75%	Charisme 65%

Points de vie : 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0 -1 -2 -3 -4**

Compétences

Amorcer un piège	5%	Europe	15%	Natation	25%
Art	5%	**Evaluer**	45%	Navigation	15%
Artisanat	45%	Grimper	40%	Orientation	10%
Baratin	15%	Hypnose	0%	Piloter	5%
Chercher	15%	Lancer	25%	Pister	10%
Crocheter	5%	Langue étrangère	0%	Potions	0%
Déguisement	15%	Langue maternelle	90%	**Réparer / Concevoir**	80%
Déplacement silencieux	20%	**Maîtrise technologique**	60%	Sagacité	15%
Dissimuler objet	25%	Marchander	15%	Sauter	25%
Ecouter	25%	**Médecine rudimentaire**	40%	**Scribe**	25%
Eloquence	5%	Million de Sphères	0%	Se cacher	20%
Equitation	35%	Monde Ancien	0%	Sentir / Goûter	15%
Esquive	40%	Monde naturel	25%	Terre Incognita	0%

Les compétences augmentées sont en **gras**.

Combat

Nom	Compétence	Dégâts	Portée
Bagarre	25%	1d3	
Lance-flammes	55%	3d6	10 mètres
Dague	35%	1d4+2	

Equipement

Un tablier et des gants en cuir ; une collection d'outils (marteau, burin, maillet, clous) ; des lunettes de soudeur ; du matériel pour écrire ; une trousse de soins sommaire ; un briquet à amadou ; un pot de graisse à moteur ; 20 pièces de cuivre ; une couverture
Un lance-flamme de fabrication artisanale et personnelle, un réservoir de 10 charges.

Capacités spéciales

Secrets technologiques : Vaporisateur (1) ; Gaz (1) ; Lance-flammes (2) ; Dirigeable (3) ; Moteur à Combustion Interne (4) ; Submersible (4) ; Acide (1)

Modo « le Brochet », mutant religieux

Le teint blême et verdâtre, le cou flasque strié d'ouïes et le visage fendu vers le bas par deux rangées de dents aigues, vous avez vraie petite gueule d'amour ! Votre peau est élastique et spongieuse comme celle des batraciens, et parcourue de points noirs et verts comme celle des seiches, vous permettant de changer de couleur à volonté en fonction de votre environnement. Vos bras puissants sont terminés par des mains aux longs doigts palmés et vos jambes vous permettent de nager vite et longtemps. Vous ne vous parlez qu'à ceux en qui vous avez assez confiance pour qu'ils ne s'effraient pas de votre apparence, mais vos paroles sont toujours réfléchies et mesurées ; vous prenez toujours vos décisions en pensant au bien des âmes de vos compagnons.

Pour un mutant, vous vous dites que vous avez beaucoup de chance. D'abord le Seigneur a permis que vous surviviez à votre naissance, ce qui, compte tenu de vos malformations, tient du miracle. Ensuite vous avez survécu à vos premières années dans une communauté de mutants de votre espèce, des monstres comme vous, vivants sur quelques îlots perdus et glacés de la mer d'Alsaz, une jeunesse violente, au milieu de brutes sachant à peine parler et absolument pas prier. Et vous avez réussi à survivre à votre rencontre avec des vrais humains, des pêcheurs égarés dans les glaces, qui, malgré leur effroi, acceptèrent que vous leur serviez de guide pour retrouver Strasbug. Enfin et surtout, dans ce bateau pêchait un ami de Manfred Brüms, le dirigeant des vrais humains de la mer d'Alsaz, les Scandins. Manfred Brüms vous fit une proposition pour vous remercier de votre aide : il voulait développer ses contacts avec les mutants vivants dans la mer d'Alsaz – les goules de mer – et sur ses côtes – les communauté de la Schwarzwald. Il voulait également disposer d'un conseiller qui connaîtrait tous les recoins de la mer d'Alsaz et saurait guider ses navires en tant de guerre. En un mot comme en cent, il vous voulait à ses côtés, comme esclave personnel.

Vous avez accepté sans hésiter. Absolument sans hésiter.

Votre mère, une prostituée scandine ayant quitté Strasbug au moment où sa propre mutation avait commencé à se manifester, vous avait élevé dans le respect des vrais humains qui on su rester purs, alors que les mutants sont nés avec le péché originel qui déforme leur chair à l'image de leur âme. Avoir l'oreille d'un dirigeant des vrais humains, c'était plus que vous n'en pouviez espérer ! C'était une chance unique que Dieu vous donnait de le servir à travers un vrai humain pur de corps et d'esprit, un homme bon et généreux à qui vous êtes dévoué corps et âme.

Et puis vous avez le sentiment que vous pourrez grâce à lui revenir un jour vers vos frères et sœurs mutants et leur proposer une voie de salut en servant les vrais humains. Vous aimeriez qu'ils puissent revenir vers la civilisation des vrais humains, repentant mais dignes de vivre et de cohabiter avec leurs frères humains. Vous connaissez encore mal les communautés mutantes de la mer d'Alsaz – les rumeurs parlent de goules à l'ancienne cité de Mulhouz, de guerriers d'airains invincibles dans les forêts des îles de la Schwarzwald et d'un étrange homme en haut du Haut Königsbug – mais vous êtes bien décidé à devenir celui qui les ramènera dans la lumière de Dieu.

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Modo

Caractéristiques

Force	Constitution	Taille	Intelligence	Pouvoir	Dextérité	Apparence
15	13	10	12	10	18	2
↓			↓	↓	↓	↓
Bonus aux dégâts			Idée	Chance	Dextérité	Charisme
+1d4			60%	50%	90%	10%

Points de vie : 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0 -1 -2 -3 -4**

Compétences

Amorcer un piège	5%	Europe	15%	**Natation**	75%
Art	5%	Evaluer	15%	Navigation	15%
Artisanat	5%	**Grimper**	70%	Orientation	10%
Baratin	1%	Hypnose	0%	Piloter	5%
Chercher	50%	Lancer	25%	Pister	10%
Crocheter	5%	Langue étrangère	0%	Potions	0%
Déguisement	15%	Langue maternelle	60%	Réparer / Concevoir	72%
Déplacement silencieux	60%	Maîtrise technologique	5%	Sagacité	15%
Dissimuler objet	25%	Marchander	1%	Sauter	25%
Ecouter	25%	Médecine rudimentaire	30%	Scribe	0%
Eloquence	1%	Million de Sphères	0%	**Se cacher**	90%
Equitation	35%	Monde Ancien	0%	Sentir / Goûter	15%
Esquive	76%	Monde naturel	25%	Terre Incognita	0%

Les compétences augmentées sont en **gras**.

Combat

Nom	Compétence	Dégâts	Portée
Bagarre	25%	1d3 + 1d4	
Gueule de brochet	60%	1d6 + 1d4	

Equipement

Un pagne pour rester politiquement correct

Capacités spéciales

Mutations :
Adaptation à la vie aquatique : ouïes et mains et pieds palmés (3 pts)
Mâchoires infernales : mâchoires de brochet (3 pts)
Caméléon (3 pts) (compétence Se cacher est doublée)
Tares : apparence horrible ; besoin de 5 litres d'eau douce par jour sous peine de perdre 1d3 pts de vie par jour ; ne peut manger que du poisson

Volrad, éminence grise écologiaste et esthète

La vie dans la nature ne fait pas de cadeaux : vous semblez vieilli avant l'heure, sec, ridé et les joues creusées, paraissant soixante ans alors que vous en avez à peine quarante. Courbé sur vous-même, un sourire en coin, vous aimez observer, puis parler avec calme et mesure, sans distinguer hommes, mutants et animaux. Vos vêtements sont simples, une toge élimée, retenue par une corde à la taille. Vos bons conseils, même s'ils sont toujours sensés et appropriés, ont souvent le don d'énerver vos interlocuteurs.

Les écologiastes sont les descendants des survivants qui, pendant le Tragique Millénaire, ont quitté la civilisation pour échapper à la guerre et aux massacres et sont retournés vivre dans les forêts, vivant d'elle et elle d'eux. Parmi votre communauté, vous êtes un des plus modérés, presque considéré comme un traître par vos frères et vos sœurs. Contrairement à eux, vous ne croyez pas que les sacrifices humains aideront la forêt à se régénérer de ses blessures, vous ne croyez pas à la nécessité de chasser tous les intrus qui s'aventurent sous ses frondaisons, vous ne pensez pas que toute civilisation est dangereuse.

Vous pensez que la civilisation humaine est un écosystème comme les autres, qu'il faut savoir entretenir et faire prospérer comme la forêt pour qu'elle donne ses plus beaux fruits et qu'elle se déploie harmonieusement.

Voilà les croyances qui vous ont toujours accompagné et qui vous ont fait quitter votre tribu natale des Vosges pour aller découvrir vos voisins humains et tenter de les comprendre. Tout n'a pas été toujours facile, vous avez dû découvrir la violence gratuite, la cruauté et le mensonge, qui vous étaient jusque là presque inconnus. Vous avez dû apprendre des concepts et des manières étranges : l'argent, la politesse, la guerre, la faim, le confort… Ca n'en n'a rendu vos voyages dans les villes et les forêts autour de la mer d'Alsaz que plus passionnants, en comprendre tous les mystères et toutes les subtilités n'en n'a été que plus intéressant ! Et vous avez découvert toute la beauté dont est capable l'être humain à qui on donne assez de soins, de calme et de sérénité pour qu'il puisse être créateur et embellir le monde, vous avez découvert comment les scientifiques, les artistes, les saltimbanques et les artisans peuvent rendre l'existence meilleur ; ils sont pour vous le summum de la civilisation humaine, sa fleur la plus riche et la plus belle.

Vous avez le sentiment profond que la Nature, qu'elle soit déesse, force vive ou simple chaos d'énergie, est avec vous et approuve votre idéal – d'une manière ou d'une autre. Vous en voulez pour preuve la facilité avec laquelle vous pouvez interagir avec les bêtes, même les mutants, et l'empathie que vous partagez avec elles. Par ailleurs, les forces de l'univers vous parlent et répondent à vos requêtes : vous disposez de la capacité d'influencer sur les flux mystiques qui lient tous les êtres humains pour provoquer chez eux colère, tritesse, amour, peur… Ce n'est pas exceptionnel parmi votre peuple, qui connaît plusieurs saints hommes à qui répond la Mère Nature.

Aujourd'hui, bien qu'ayant le statut d'étranger (le statut de plus bas dans la société alsazienne composée des trois strates : homme libre / esclave / étranger), vous faites partie des différents conseillers de Manfred Brüms, le Grand Capitaine scandin des pirates de Strasbug, les maîtres de l'Alsaz. Vous avez atteint cette position grâce à un savoir-faire lentement acquis de relations humaines et diplomatiques, qui vous donne aujourd'hui l'oreille des puissants. Vous aimeriez utiliser votre position d'éminence grise pour influencer les décisions des humains afin qu'ils prennent conscience du potientiel que recèlent les forêts des Vosges et de la Schwarzwald, qu'ils aillent à la rencontre des communautés écologiastes et mutantes qui s'y cachent pour travailler main dans la main à faire de la mer d'Alsaz un endroit où il ferait bon vivre. Et puis vous savez que la forêt est toujours généreuse de secrets et de forces pour qui sait le lui demander humblement !

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Volrad

Caractéristiques

Force	Constitution	Taille	Intelligence	Pouvoir	Dextérité	Apparence
12	10	11	15	12	13	13
↓			↓	↓	↓	↓
Bonus aux dégâts :			Idée	Chance	Dextérité	Charisme
Aucun			75%	60%	65%	65%

Points de vie : 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0 -1 -2 -3 -4**

Compétences

Amorcer un piège	5%	Europe	15%	Natation	25%
Art	5%	Evaluer	15%	Navigation	15%
Artisanat	5%	Grimper	40%	**Orientation**	40%
Baratin	15%	Hypnose	0%	Piloter	5%
Chercher	15%	Lancer	25%	**Pister**	60%
Crocheter	5%	Langue étrangère	0%	**Potions**	50%
Déguisement	15%	Langue maternelle	75%	Réparer / Concevoir	52%
Déplacement silencieux	20%	Maîtrise technologique	5%	**Sagacité**	65%
Dissimuler objet	25%	Marchander	15%	Sauter	25%
Ecouter	45%	**Médecine rudimentaire**	70%	Scribe	0%
Eloquence	35%	Million de Sphères	0%	**Se cacher**	60%
Equitation	35%	Monde Ancien	0%	Sentir / Goûter	15%
Esquive	46%	**Monde naturel**	85%	Terre Incognita	0%

Les compétences augmentées sont en **gras**.

Combat

Nom	Compétence	Dégâts	Portée
Bagarre	25%	1d3	
Grand arc	40%	2d6+1	200 mètres

Equipement

Toge ; couteau en silex ; grand arc et 20 flèches en saule

Capacités spéciales

Peut communiquer librement avec les animaux.
Une fois par heure, en réussissant un jet de Chance, peut insuffler une émotion violente (peur, colère, désir…) à toutes les créatures dans un rayon de 100 mètres. Les cibles ont le droit à un jet de Chance pour résister, augmenté de 30% si elles sont au courant de la manœuvre (vos alliés par exemple).
Le personnage supporte très mal la douleur. Chaque qu'il subit une blessure, il doit réussir un test [son Pouvoir contre 4 x les blessures subies sur la table des oppositions] ou ne plus pouvoir agir avant d'être soigné.

Septime d'Avelon, officier granbreton renégat et grand voyageur

Elancé et beau, le maintien sûr, à peine condescendant, vous ne laissez personne indifférent, ni hommes, ni femmes. Vos cheveux sont courts et noirs, contrastant avec la clarté de votre peau. Issu de l'Ordre du Serpent de Mer, vous continuez à en porter les couleurs sombres et bleues. Vous portez accroché dans votre dos le trident, unique relique et symbole de commandement de votre Ordre que vous n'ayez pas jeté aux orties. Vos nombreux voyages vous ont fait adopter des vêtements amples et chauds et vos nombreuses beuveries ont laissé sous vos yeux des cernes que vous savez utiliser pour renforcer le charme de vos yeux gris.

Vous avez grandi dans les souterrains de l'Empire Ténébreux, là où le Roi-Empereur Huon de Granbretanne élève la future élite de ses armées et de sa société pour asseoir sa supériorité politique, économique, militaire et intellectuelle sur l'humanité. On vous a appris comment tuer, comment mentir, on vous a appris à être violent, arrogant et sûr de votre supériorité sur les humains du continent, de race inférieure. Elève sans éclat particulier, ne sachant que faire et étant plutôt bon nageur, vous avez intégré l'Ordre du Serpent de Mer, les marins de l'Empire Ténébreux. Vous avez appris leur langage secret, vous avez appris leurs manœuvres de combat et leurs bottes secrètes, vous avez appris à honorer le Serpent de Mer et, plus encore, à vénérer l'Immortel Roi-Empereur. Vous avez surtout appris la tradition la plus célèbre de votre Ordre : ses incroyables fêtes pour célébrer les victoires, parfois même avant la bataille ! Vous avez été un membre de l'Ordre doué, sans scrupule, et un fêtard de premier ordre, ce qui vous a permis de grimper rapidement dans la hiérarchie.

Et puis… Le contact avec la mer, la vaste mer. Evidemment vous regrettez aujourd'hui les fastes de Londra, évidemment vous auriez pu devenir Connétable, évidemment les orgies sans fin et sans limites de votre Ordre vous manquent, évidemment rien ne remplacera jamais un festin au-dessus des cadavres d'ennemis fraîchement décapités, mais… ô la beauté de la mer et de ses peuples ! Quel poète enflammé saura dire leur richesse, leur générosité et la puissance de leurs âmes ? Quelle muse lui soufflera les vers assez fabuleux pour exprimer la grandeur de l'âme qui a voyagé ?

Et oui : vous n'avez pu rester dans l'Ordre et continuer à servir l'Empire Ténébreux. Vous étiez trop amoureux de la mer, de ses paysages et des nombreux peuples qui la chevauchent pour accepter que les Granbretons les souillent et les réduisent en esclavage. Vous avez préféré tout abandonner plutôt que de continuer à polluer l'immense océan par le sang et les batailles.

Inutile de dire que ce fut difficile de retirer votre masque et de marcher tête nue parmi ceux que vous aviez toujours méprisés. Ce fut plus difficile encore, voire impossible, d'oublier qui vous aviez été et toutes les richesses que vous abandonniez, mais… vos voyages vous ont remboursé au centuple. Les dernières années furent les plus belles, les plus pleines et les plus intenses de toute votre vie. Emerveillé, vivant, vous avez navigué sur toutes les mers d'Europe et vous avez visité chacun de ses ports, laissant votre bon souvenir aux prostituées et aux tenanciers d'auberge, éberlués par vos extraordinaires débauches et furieux que vous ne puissiez jamais payer pour elles.

Dernièrement, une nuit plus folle encore que les autres vous a jeté dans les geôles du port de Strasbug, en mer d'Alsaz. Vous auriez bien pu y passer le reste de vos jours, mais le dirigeant local, un homme du nom de Manfred Brüms, vous en a fait sortir contre votre promesse de l'aider à lutter contre vos compatriotes granbretons qui projètent d'envahir son territoire. Après réflexions, vous avez accepté et vous pensez tenir votre serment. Vous avez le sentiment que cette mer, belle et glacée, mérite que l'on meure pour elle. Vous êtes prêt à combattre vos anciens frères d'armes et à y laisser votre vie si cela peut les arrêter dans leur course ; vous auriez le sentiment de pouvoir ainsi vous racheter et vous pardonner le mal que vous avez fait à la seule déesse que vous adoriez vraiment : la mer.

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Septime d'Avelon

Caractéristiques

Force	Constitution	Taille	Intelligence	Pouvoir	Dextérité	Apparence
10	13	16	12	10	15	16
↓			↓	↓	↓	↓
Bonus aux dégâts			Idée	Chance	Dextérité	Charisme
+1d4			60%	50%	75%	80%

Points de vie : 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0 -1 -2 -3 -4**

Compétences

Amorcer un piège	5%	Europe	15%	**Natation**	55%
Art	5%	Evaluer	15%	**Navigation**	55%
Artisanat	5%	Grimper	40%	Orientation	10%
Baratin	75%	Hypnose	0%	Piloter	5%
Chercher	15%	Lancer	25%	Pister	10%
Crocheter	5%	**Langue étrangère**	50%	Potions	0%
Déguisement	45%	Langue maternelle	60%	Réparer / Concevoir	60%
Déplacement silencieux	20%	Maîtrise technologique	5%	**Sagacité**	30%
Dissimuler objet	25%	Marchander	15%	Sauter	25%
Ecouter	25%	Médecine rudimentaire	30%	Scribe	0%
Eloquence	40%	Million de Sphères	0%	Se cacher	20%
Equitation	35%	Monde Ancien	0%	Sentir / Goûter	15%
Esquive	40%	Monde naturel	25%	Terre Incognita	0%

Les compétences augmentées sont en **gras**.

Combat

Nom	Compétence	Dégâts	Portée
Bagarre	25%	1d3 + 1d4	
Trident	55%	1d6 + 1d4 + 2	

Equipement

Trident granbreton de l'Ordre du Serpent de Mer
Vêtements de bonne qualité
De quoi se déguiser raisonnablement
Une fiasque d'alcool

Capacités spéciales

Chaque fois qu'il a l'occasion de faire la fête jusqu'à ne plus pouvoir tenir debout, le personnage doit réussir un test de Chance pour arriver à résister à la tentation et ne pas passer des heures dans l'alcool et la débauche. S'il rate de plus de 30% son jet, il devient même violent et dangereux pour ceux qui l'approchent, en particulier s'ils tentent de l'arrêter.